MOAI-TECH

número 5 375 ptas

sólo MSX

Barcelona 99

Entrevista a M. Pazos e IMANOK

Dimension Zero and more...

MOAI-TECH

índice

número 5 abril 2000 375 ptas

Fanzinoteca *4*
PSG Dreams *5*
Entrevista a Imanok *6*
Dop Disk *8*
MadriSX 2000 *10*
Pacmania & Druid *12*
BCN 99 *15*
NV Magazine *19*
Samples para Moonsound *20*
Entrevista a Pazos *22*
Dimension Zero *23*
Opinión *30*
IDE+SCSI *32*
Loading #8 *34*
Sex Bomb Bunny *35*
Software *36*
El mega artículo *37*

Moai-tech team:
Manuel Dopico
Julio Gracia
Iván Priego
David Casanovas
Rafael Bollero

Colaboran:
Paco Santos
Javier Dorado
Manuel Pazos
David Fernández

Diseño:
Iván Priego

Fotografía:
Moai-tech

Moai-tech 2000
Una publicación independiente solamente dedicada al MSX

editorial

editorial

Corren tiempos curiosos para el MSX...
Revistas como HNOSTAR parecen no llegar nunca y revistas de Kiosko como Arroba incluye apartados sobre el MSX actual en cada número. A la última reunión de usuarios en Madrid apenas fue gente (50 personas, no más) y a las mini reuniones de Badalona acuden un numero considerable de usuarios y cada vez más.
Estos datos son, si más no, curiosos. ¿El sistema va bien?, ¿el sistema va mal?. Creo que es dificil de responder... Tenemos información de que el IDE se a vuelto a agotar, y eso es bueno. Sabemos que se están registrando nuevos usuarios de MSX, y eso es bueno... Pero qué sabemos del proyecto de ASCII?. Nada.
Osea todo sigue igual, unos vienen, otros se van... ¿Los juegos?, lo mismo, unos salen, otros no, otros se abandonan, etc...
Nuevos grupos como MATRA nacen, y otros como FKD desaparecen.
La conclusión es que el MSX es como la vida misma, abre y cierra etapas... Lucha constantemente por hacerse oir. Unas veces lo consigue y otras no. Tiene sus grandes recuerdos y sus planes de futuro borrosos. Es una situación en la que la máquina ya es lo de menos, importan ya sus usuarios. Importa el querer seguir amando al MSX como a un amigo, como a un complice.... Como a lo que es... ALGUIEN EN NUESTRA VIDA...
Pase lo que pase, MSX FOREVER.
Y, ¡por cierto!, no os perdáis este número de la MOAI-TECH...

Fanzinoteca

SD MESXES 13

Con menos retraso que el anterior número nos llega este Sd número 13, o mejor dicho, este Sd Tocho número 13, ya que como viene siendo habitual nos llega cargado de pages a reventar, un total 79 en el que encontraremos de todo referente a nuestros ordenadorcillos. Así pues nos encontraremos por orden con las siguientes sections: Introdución, XV ru de Bcn, The Lost World (II) , SD Ide, Gun MSX (recopilaciones en CD de las GunMSX) , como reparar los teclados de cualquier Sony, Tilburg '99, Konamimanblator, Exor, Madrid '99, Secta Mesexe, D'Ace Antaño, Kaotika, Cdrisimos, Vdp Blaster, Hoberescam, Expansor Italiano, Animecha, Shan Sound (una nueva sección que nos dará consejos para sacar lo mejor del Moonsound) , Phanzains, Kokretas, MSX Flash (últimas noticias del Standar), detalles del Uzix y el Dsp y conclusión. ¡Ah se me olvidaba! Incluye otro panfleto subversivo de esos con los que te mondas de risa (más todavía), esta buena gente sí que podrían rodar un Spot publicitario de cómo hay que ir por la vida a tope sin drogas (no me dejéis mal), lo suyo sí es energía positiva al máximo nivel. La verdad es que busco algo que no me guste del Fanzine y no encuentro nada, porque aunque haya secciones que ni me leo, lo que importa es las ganas que le ponen, las mismas que todos los que estamos metidos en este Universo de maquinitas obsoletas.

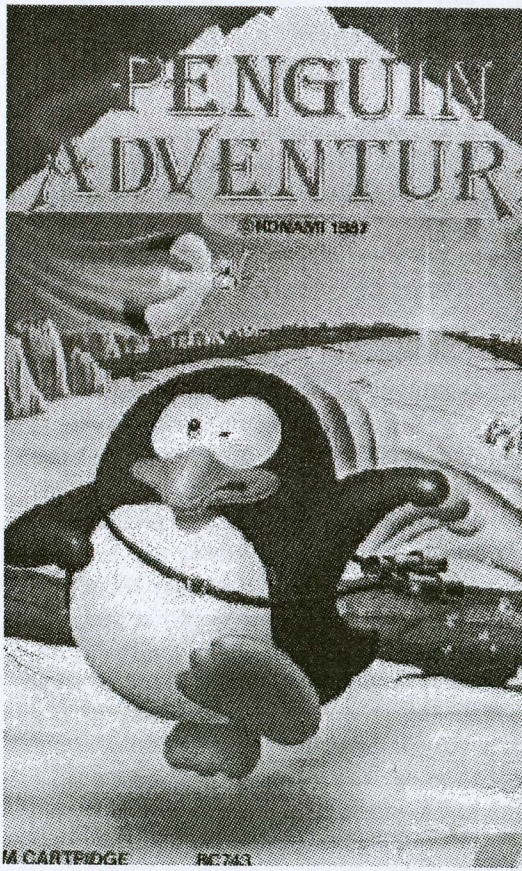
LEHENAK 10

Otros que tal bailan, después de esperar un mogollón (más vale tarde que nunca), nos cae del cielo de Barakaldo y no se trata de ningún Aerolito, otro peaso de Fanzine con un total de 62 páginas con portada y contraportada en colour y todo desde MSX, así pues nos encontraremos con las siguientes secciones, Editorial, En portada (esta vez le toca el turno al King Kong 2), Taller Mecánico en el que nos explican cómo adaptar pistolas de Sega a nuestros ordenadores, XV Reunión de Barcelona, 5 Reunión de Madrid, Reuniones en Barakaldo, Fanzines News, un mapa del King Kong 2, MSX Land, MSX1: Lo que queda, Pásatelo, El Astuto, Tú opinas, A prueba y Lehenak informa.
Otro gran Fanzine de nuestra familia de Obsoletos y que tiene el mérito propio de ser la única publicación, al menos que yo sepa, de estar totalmente maquetada con el MSX.

PSG dreams 1 *(KONAMI SPECIAL)*

Aunque no se trate de un programa de Soft, sí que tiene que ver con nuestros MSX, ya que a muchos de nosotros nos gusta deleitarnos con las músicas de sus juegos, y de eso es precisamente de lo que se trata, una fantástica recopilación de músicas MSX en formato Cd, como bien podréis observar por el título, este primer Cd esta dedicado a la todopoderosa, y aunque el título indique que se trate de músicas Psg no es del todo cierto ya que contamos con varias pistas SCC. Así empezaremos en un largo recorrido por el tiempo con temas del Hinotori u otros que por fin podremos tener en Cd como los Goonies, Shalom, Usas, Penguin Adventure o el Galious, para continuar con otros no menos deliciosos como los Gradius, Quarth, Snatcher y varios más. La calidad del Cd es muy alta y ha llevado su tiempo, disponemos de un total de 31 pistas, con lo cual el Cd esta lleno a rebosar de magníficas melodias, este Compac es una buena pieza de Coleccionismo para los amantes de las bandas sonoras MSX, el precio es bajísimo, 1000 pts, claro que como siempre habrá alguien que piense, bueno que piense lo que le salga de los cojones, pero que no sea un rastrero de los que se quejan y luego se haga su copia en Cd. Espero que salgan bien las ventas ya que podríamos seguir disfrutando de infinidad de músicas de juegos que siempre quisimos tener grabadas con cierta calidad y nunca pudimos. Os dejo con las señas del autor para poneros en contacto.

MSX DREAMS:Telf:(950) 23-73-65
CORREO POSTAL: Fidonet:2:345/110.7@fidonet.org
JOSE MARIA LÓPEZ CID
Internet: lopecid@alboran.ualm.es
C/CAMPOVERDE N/7/3o-1a
04008 Almeria (España)



DAVID entrevista a FERNANDEZ

Hemos tenido la ocasión de entrevistar a este conocido usuario, el creador de ROLLING THUNDER, quien además nos desvela sus experiencias con el MSX.

-¿Qué equipo tienes?
Tengo un Philips NMS8245, un Turbo R GT, un interface MegaSCSI y una unidad ZIP.
-¿Qué experiencias guardas del ROLLING THUNDER?, ¿Fue un juego difícil de realizar?...
Pues le guardo un grato recuerdo, ya que fue mi primer programa 'serio' en el mundo MSX. Me costó lo mío hacerlo, porque era bastante pardillote. Ahora que he aprendido un poco más, y tengo más y mejores herramientas para programar, me doy cuenta de los fallos que cometí en su momento con el Rolling Thunder. Espero ir perfeccionando con el paso del tiempo y cada vez obtener mejores resultados en lo que programe. El primer juego de Konami no fue el Solid Snake, no??
-¿Qué críticas recibió?
Pues de todo un poco. Hay gente a la que le gustó bastante hay otros a los que no. Quizás lo peor que he oído del juego fue el comentario que hicieron los de la Future Disk. Yo tengo presente que no era el juego del siglo, ni mucho menos, pero por eso mismo pensé que 500 pts era un buen precio. Pienso que he visto cosas peores y mucho más caras.
-Como veterano usuario barcelonés ¿Qué opinión te merecen los encuentros de Barcelona?
Me gustan mucho. Siempre estoy esperando a que llegue el siguiente y volver a sentir lo que sólo se puede sentir en un encuentro de usuarios de este tipo. Siempre hay algo nuevo, y hace ilusión ver a la gente, los nuevos proyectos, etc... Ojalá se hagan cada año!! Depende de nosotros...
-¿Qué te motivó para realizar un juego de Dragon Ball en MSX?
Siempre me ha fascinado esta serie. Uno de mis sueños siempre ha sido poder jugar con Gokuh en mi MSX, y viendo que ninguna casa comercial iba a hacer nada sobre ella en el MSX, pues me decidí a actuar.
-¿Lo veremos pronto?
Espero que, si este número de la revista sale para la próxima reunión de

Barcelona, mi juego esté muy cerquita de ella.

-¿Qué otros proyectos tienes en mente?

Esto es una cosa que no puedo evitar. Aunque no tenga tiempo para casi nada, mi cabeza no para de darle vueltas a nuevos proyectos, pero no tengo decidido qué hacer o no hacer. Pienso en hacer juegos tipo 'Puzzle Bobble' o tipo 'Cabal', y muchas cosas más. Cuando veo juegos en emuladores de consolas, etc, a veces pienso: '...pues en MSX no hay ningún juego de este tipo, molaría hacerlo!!'. Hay gente que está en contra de las versiones o clones, pero a mí no me importa en absoluto.

-¿Cuales son tus juegos preferidos?

Buff!! tengo tantos.!!! De los clásicos, todos los de Konami, los Aleste (y juegos buenos de naves en general), los Xak, los Ys.... De los nuevos, me gusta mucho el BeBop Bout, el Fnano2, el Kyokugen, el F.Ragnarok, el Nuts ....

-¿Qué software sueles utilizar para realizar tus programas?

Pues me gusta programar en turbobasic, ahora utilizando NestorBasic, que es una mejora muy buena, con todas las ventajas que añade (Nestor, que lo sepas que lo recomiendo!!). Tiene sus limitaciones (el turbobasic), pero después del ensamblador es lo más rápido que he visto. Para los gráficos utilizo el Graphsaurus, aparte de más software para convertir algunos gráficos del PC al MSX.

-¿Que opinión te merece el estado actual del MSX en nuestro país?

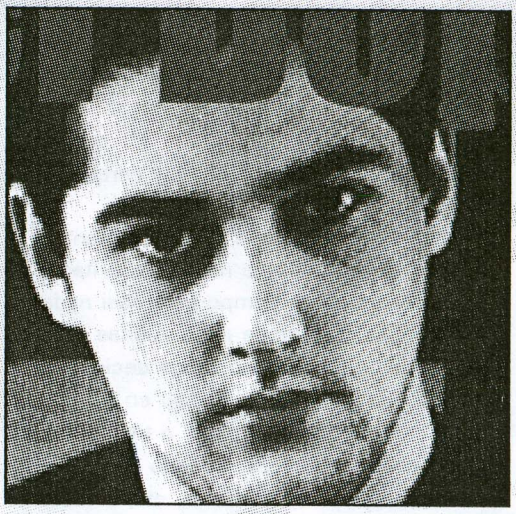
Parece que la cosa va mejor que nunca. Da la sensación que les hemos tomado el relevo a los holandeses, que últimamente están algo flojillos. Los programas españoles que he visto últimamente van cada vez a mejor, aunque hay que admitir que a su ritmo, porque todo se hace muy lentamente. Esto último es comprensible, ya que cada vez somos más mayores, tenemos más responsabilidades y menos tiempo. Además, hay mucha gente preparada y que sabe un montón, pero simplemente les da palo ponerse. Si todo el mundo que sabe pusiera un poco de ganas y aportara su granito de arena en algún proyecto, la cosa seguramente iría aún mejor.

dop disk

Presentamos un diskette lleno de material para instalarlo a vuestro HD...
Antes de comentar todo el material exclusivo que podréis encontrar en esta compilación de programas y demás, hemos de informaros que encontrareis ficheros de uso básico.
Estos son, el MSX DOS 1/2 el COMMAND 1/2, el MAPIT.com el MM el CHGCPU y todos esos programas vitales para el buen funcionamiento de nuestras unidades de almacenamiento en masa.
El Dop disk uno se caracteriza básicamente por ser una recopilación de fichero inéditos que los amantes del coleccionismo en su disco duro apreciarán bien.
Los usuarios de Moonsound encontrarán lo siguiente (bueno la verdad es que los no-usuarios de Moonsound también lo encontrarán pero estos no los podrán ejecutar).
ARCHIVOS.WAV... Que son totalmente ejecutables con el WAVPLAY.com inculido en la versión 1.12 de Moonblaster for Moonsound.
Músicas de MOAI-TECH inéditas de buena calidad+ sus correspondientes WAVEKITS.
Y creo que ya está.

Los amantes de las chapuzas basic se podrán partir de risa un buen ratito con el fichero RAMON (que pese a no tener extension no és mas que un simple .BAS).

También hemos incluido algunas digitalizaciones en Screen 8 donadas generosamente por nuestro Amigo Jordi (miembro de CUOAM) de Calella. En las que por ejemplo podréis encontrar interesantes imagenes del metal gear Solid de Play Station.

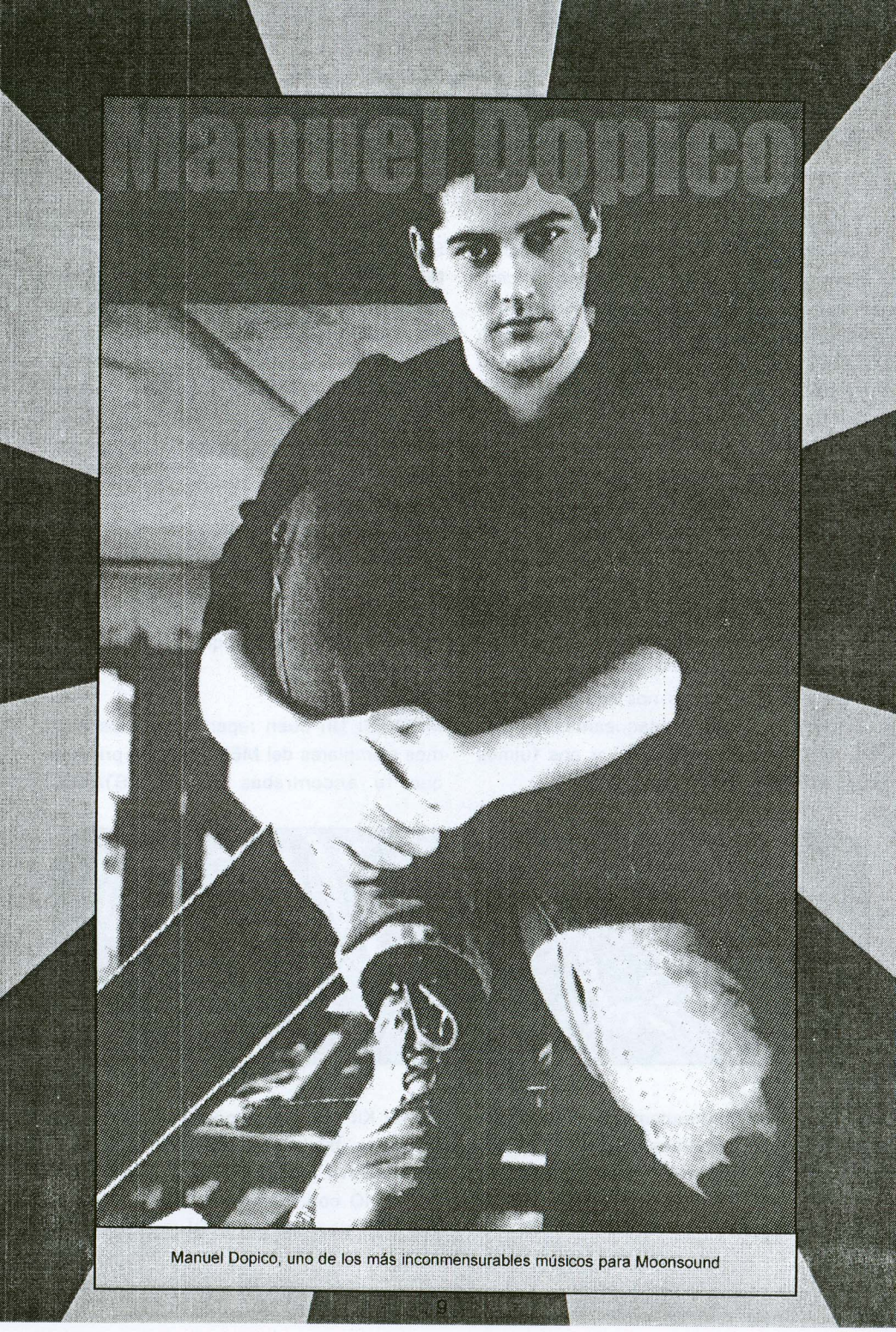


Aquí es donde termina la cadena humana

Utilidades de cosecha propia...
EDITOR.COM Se trata de un editor de mapas a bloques de 16*16, en futuras entregas iremos distribuyendo versiones mejoradas.
CPALETA: Para grabar tus ficheros de paleta en SCREEN 5 o SCREEN 7 simplemete determinando el RGB. LA extension en que se graba es .PAL. Es algo muy útil para cargar gráficos en ensamblador en formato .DAT o similares que no guardan paleta.

BETA:
Pues ahí teneis una pequeñisima y primitiva fase beta de uno de nuestros proyectos en Software... Aunque podéis echarle un ojo, no queremos adelantar nada hasta que no dispongamos del producto y podamos hacer una buena promoción no precipitada.

Y eso es todo lo que podréis encontrar en el Dop disk #1, destacar que sólo vale 300 pelas y que viene con su etiqueta en color y todo eso... Más chichilla para vuestro disco duro.



Manuel Dopico, uno de los más inconmensurables músicos para Moonsound

MADRISX 2000

Una vez más en Madrid se cocieron habas. Bien, bien bien... Por segunda vez no consecutiva el club MOAI-TECH asistió a esta importante reunión de usuarios. En esta ocasión la asistencia de el público fue francamente baja y el número de novedades fue casi casi nulo... Pero no por ello dejó de ser una reunión dibertida e interesante.

Paso por paso.

Llegamos a Madrid el sábado por la mañana Debugger, Astillas, Samke y yo. Y poco después nos reunimos con los colegas tal y como estaba previsto. Entre otros estaban Rafa Corrales y PeloX (¡que grassia tienes mamón!).

Unas horitas después nos liamos a colgar carteles por MadriSX, saqueamos la nevera de Rafa (¡te queremos!) y nos fuimos con el F700 para la reunión.

Stand a Stand:

MOAI-TECH (el burro delante para que no espante): Presentamos en esclusiva el Dop-Disk del que hacemos un análisis en este número, el NASH, el MOONDOP#1 y la MOAI#4... Además de llevar diverso material de segunda mano (ARKANOID 2, Amerikan Truck, etc...) que voló en un periquete.

VAJ!: Pues llevaron números atrasados, diskettes de los suyos, la gunstick adaptada de SEGA y en general nada nuevo. Desde aquí queremos enviarles un abrazo por la ayuda y atención que nos prestaron. ¡Saludos!

MESXES: Un buen repertorio de los últimos ejemplares del MESXES es lo primero que te encontrabas en este STAND.

Durante las aproximadamente 7 horas que duró tal evento tuvimos la ocasión de contemplar los productos que allí se exponían que por cierto estaban la mayoría a precios bastante bajos.

Nestor Kit fue el protagonista (muy bueno por cierto, también lo comentamos aquí) y en exclusiva cómo no, un Compact Disk de AUDIO con temas clásicos de los juegos MSX pasados por MIDI... ¡Guay!

PEDRO CRUZ: Expuso su nuevo programa para realizar la renta entre sus otras interesantes producciones Basic... También te queremos agradecer que nos prestaras tu FM PAC, ¡si es que somos un desastre! Además queremos destacar que es una de las personas más atentas y enrolladas que se pueda encontrar un usuario en estas reuniones.

Por allí cerca estaba el STAND de MSX Power Replay liderado por su director Rafa Corrales. En nuestra opinión éste fue el STAND má interesante de todos. Allí pudimos hacernos con revistas y diskettes de la MSX FAN japonesa originales, números de la revista HNOSTAR, bastante material de segunda mano, CD y algunas sorpresas más que enseguida tuvieron propietario. Lástima que aunque había variedad no había cantidad y más de uno se quedó con ganas de pillarse según que producto.

Y muy cerquita de allí había un Stand con un PC... Pues vaya, patearse 500 kilometros para ir a una reunion de MSX y encontrarse un PC, pues... pues qué bien! Aunque los individuos de susodicha mesa eran mu enrollaos. Por esta vez pasamos PC como Parque aCuatico.

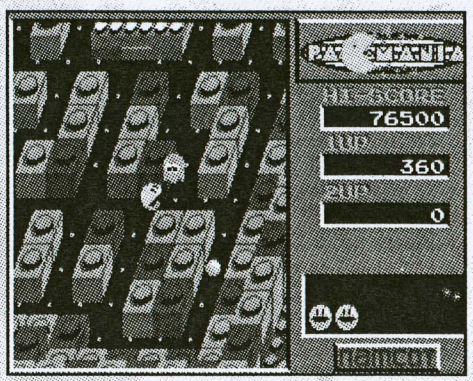
PADIAL HARDWARE: ¡Que te cagas!, la Z380 ya está a la venta REDEFINITIVAMENTE. Ya es comercial, incluso Padial hizo una exposición muy guay de lo que este artefacto podia hacer, entre otras cosas se hablo de visualizar DVD y cosas por el estílo.... ¡Esto está que arde! El problema es el de siempre... Ok, ha salido un nuevo procesador para el MSX ¿y el software?... No sería (digo yo), sacar el Z380 dentro de un año pero con un par de buenas utilidades, 100% testeado por los programasdores y con un juego o un emulador o lo que sea (porque siendo tan potente como dicen que es podría por ejemplo emular a una NES). Pero no, entonces... ¿Quién lo comprará?... Yo confío en que no sucederá como con el GFX 9000 cuyas técnicas y perspectivas de ventas en un mercado ya de por sí reducido como el del MSX fueron patéticas. En fin, espero que tengais suerte, yo en cuanto vea que realmente sale algún software (y no me refiero a comandos BASIC) con el que utilizar el Z380 entonces me compraré uno. ¡¡SUERTE!!

Más tarde se realizó el concurso de material y poco después chapamos la puerta y con la música a otro lao.
Y creo que eso es todo.

Más tarde nos fuimos a cenar a un restaurante japonés y pillamos una tajada para celebrar lo mucho que nos mola ser usuarios de MSX. Lo que pasó el resto de los días no lo podemos publicar por razones éticas. ¡Ok!, espero poder veros en la próxima MadriSX.

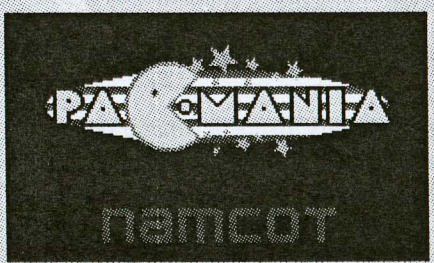
:)Dop(:

Pacmania



Ñam, Ñam ... Uhmmm!! ¡¡Cocos para desayunar¡¡ Enriquecidos con calcio, fósforo y vitaminas, !!Qué maravilla¡¡ Y es que quien no ha jugado alguna partida al Pacman. Incluso las huestes femeninas se ven atraidas ante el carisma y desparrame de nuestro heroe. Eso sí que son juegos de verdad.
Ahora despues del paso inexorable del tiempo es cuando te das cuenta de la suerte que tuvimos en nuestro ordenador al tener el Pacmania directamente sacado del mismo horno de Namco. Otros tuvieron que sufrir la agonia de ver un Pac transparente .. ja, ja ..!! Haber elegido bien gilipollas !!

Sobre el juego, pues poco que contar. Es una especie de remake rozando el rizo e intentando dar más complejidad al mítico comecocos. Incorporación de las tres dimensiones, saltos y una calidad gráfica a prueba de bombas son las credenciales de este producto. La dificultad está muy ajustada. La idea fue plagiada por el Mad Mix



Game 2, aunque éste se metió mas en el cachondeo y la idea, pese a ser monocolor, era resultona. A mí como jugón me es imposible resistirme al encanto de este clásico. Lo que pasa es que como comecocos soy un desastre total. Carnaza para fantasmas avispados que se dice por mi pueblo. Ni los cocos gordos me salvan de la quema. Si lo que estás leyendo en estas lineas, se parece mucho a tus credenciales, aquí tienes un supercargador que acabara con el ridiculo espantoso de no poder terminar con este juegazo!!!
Ahora tienes tantas vidas que no puedes contarlas siquiera !!!

(pero... y el cargador????)

Druid

Druid es un arcade en el que deberás guiar a una especie de mago a atravesar nueve mundos llenos de peligros y aventuras. Más o menos éste es el argumento de esta producción de la casa japonesa Dexter, y la verdad es que no se han roto mucho la cabeza en pensar esta historia. Como ya habrás supuesto resulta que los nueve mundos están plagados de bichos purulentos y demás fauna de sprites incordiantes. Así que el bueno de Druid en vista del poco diálogo que ofrecen los mostruejos estos, decide armarse de rayos y otros cachivaches de la profesión y presa de una tranquilidad encomiable, les ahostia sin

contemplaciones. Lo único que no me ha quedado claro es para qué carajo hay que atravesar los nueve mundopantallas, y por qué no se puede ir directamente al último y pasar de los otros ocho. Al final das más vueltas que en un viaje del inserso. En fin cosas de los videojuegos. Espero por lo menos que la princesa no tenga unas medidas de 16x16.

Para ayudarle en tan significativa misión, el bueno de Druid tiene gran cantidad de armas y objetos mágicos pensados para convertir la dura profesión de mago, en algo no menos sufrido que sacar conejos de chisteras o así. Destacan tres tipos de rayos fulminantes: Water, Fire y Electrifity. Cada tipo de bicho es especialmete sensible a uno de estos disparos, y al contacto, tendrá su cita con Pastrana. Los otros tipos le hacen menos daño, por lo que habra que vaciarles el cargador. También tenemos los cachivaches. El reloj de arena: congela a todos los enemigos. El Caos: excelente ingenio que elimina a todos los enemigos de la pantalla y nos hace inmunes todo de un trago. Y la llave, imprescindible para abrir las puertas que nos encontremos.

Todas estas utilidades se van gastando. Tenemos los disparos contados, así como las llaves, relojes ... El modo de adquirir más de lo mismo es buscar por la pantalla unos cofres, que a modo de todo a cien, nos suministrará más madera para concluir nuestro viaje.

He obviado hablar de Golem. Golem es el compañero de aventuras de Druid y necesario complemento para disfrutar de lo lindo en los paseos matinales. Al invocarlo aparece a nuestro lado y espera nuestras órdenes. Para ordenar sus movimientos lo haremos pulsando las teclas 1,2 y 3. Las ordenes que entiende son: Wait, Send y Follow. Con Send enviaremos a Golem a la lucha mientras lo dirigimos con los cursores, Follow hace que se coloque a nuestra espalda haciendo de escudo y con Wait hacemos que deje lo que esté haciendo. Mientras le quede barra de energía será nuestro Golemgochy particular.

Los problemas crecen. No sólo hay monstruoengendros que nos quitan energía, también podemos perder nuestra escasa esencia vital por medio del Fuego y el Agua en menor medida. El efecto opuesto conseguimos con el pentagrama, el único lugar de todo el juego en el que podemos recargar nuestra energía.

Esto no es del Druid, sino de un juego de KOE

Ni siquiera nos la suben al pasar de pantalla.

Si añadimos un Final Boss al acabar cada fase, y lo juntamos todo, tenemos un juego para pasar el rato cañero más que aceptablemente.

La nota negativa es la musica en FM. Aparte de ser mala de solemnidad se escucha muy bajo. Recomiendo bajar el volumen de la tele y poner algo de música. Yo me pongo el último de Dismember. Los efectos de sonido también son un poco así, pero no quita para que sea un arcade de los que molan y vician.

Curiosidades :

Segun tengo entendido, el juego Druid es original de Spectrum y en su época no fue más que uno de los miles de clones que surgieron de la sombra de Gauntlet. Sin embargo, no es una conversión vía espetrum con un chorraface. Está programado por payos japoneses. Ante esta duda, se me ocurren varias teorias:

Que el problema sea una simple confusión de nombres. Personalmente no me lo creo. No sólo por las similitudes en los objetos, diseño de los marcadores .. etc son idénticos, sino que la forma de jugar es la misma y los mapeados también coinciden básicamente (en MSX son más grandes y hay un scroll inexistente en la versión de espectrum, pero si en una versión buscas un cofre o la salida, en la otra está en el mismo sitio). Podía tratarse de un negocio pactado entre Firebird y Dexter con dinero legal de por medio, o viceversa, según quien sea el programador original del juego. Y la tercera es que haya sido un plagio descarado, confiando en que la distancia borrase las huellas del delito.

Si hubiera sido un acuerdo económico de dinero con todo bien puesto y firmado nos hubieramos enterado en alguna revista. Así que no se qué pensar. Mi opinión es que es una copia descarada de Dexter al juego de Firebird, pero no tengo ni pruebas, ni documentos, ni na de na. Pero en caso que hubiera sido un plagio, ¿Por qué Druid y no otro juego más exitoso?. El catálogo de Firebird era de los más nutridos dentro de la producción europea. El tema está en el aire.

Por si creeis que es simple paranoia de domingo por la tarde, comentaros que las portadas de ambos juegos son idénticas.

Igual algún Erudito en el Consultorio Txungo me puede echar una mano sobre este problema de identidad. Lo que sí os va a venir bien como ayuda es este cargador para que no tengáis problemas y podáis pasaros otro juego más.
Las opciones son autoexplicativas, así que no me enrollo más. Recordad que si queréis algún juego destripado podéis enviar la petición a Moai-Tech, o mejor aún, a mi dire de correo electronico que es kabish@euskalnet.net.

BARCELONA 99

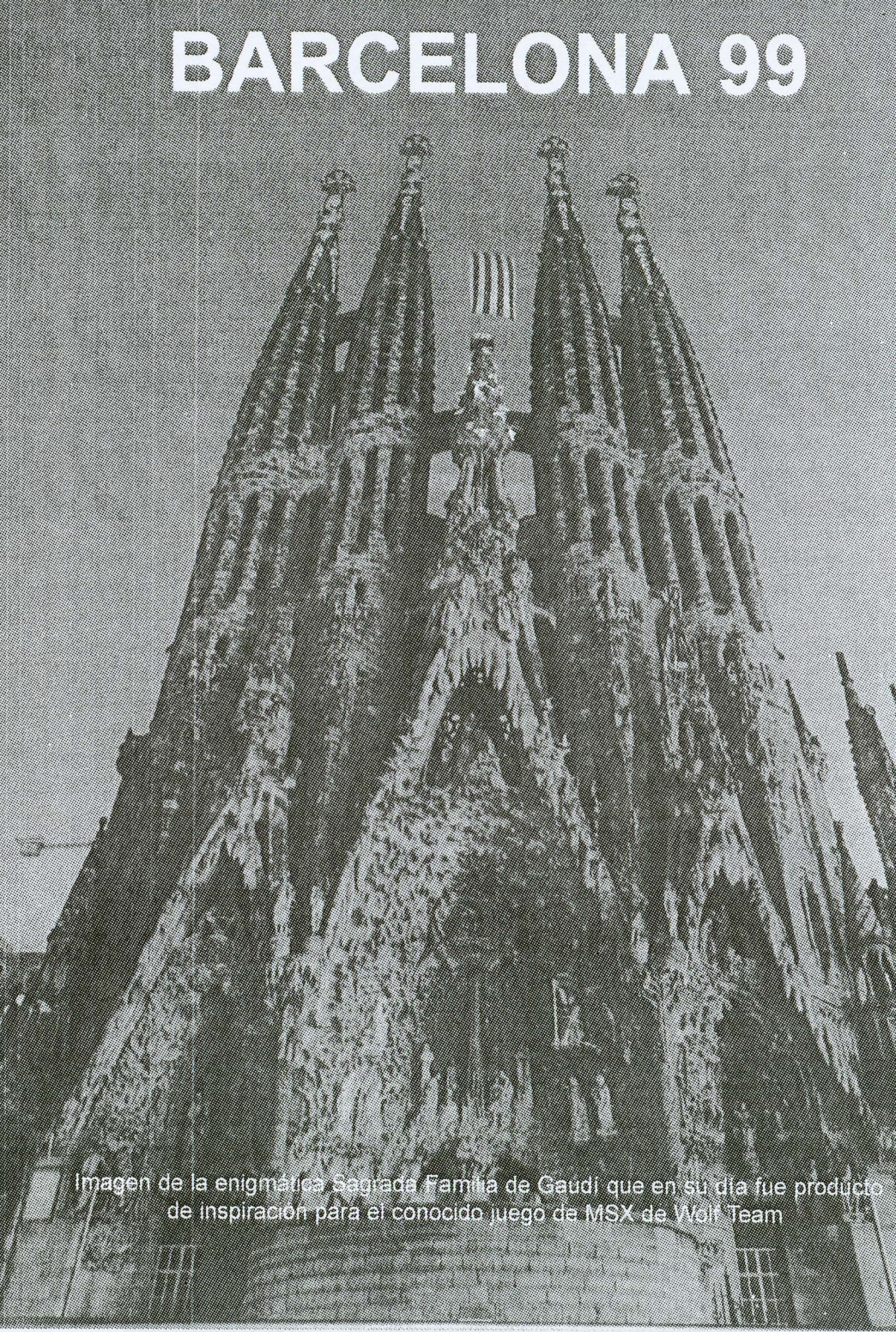


Imagen de la enigmática Sagrada Familia de Gaudí que en su día fue producto de inspiración para el conocido juego de MSX de Wolf Team

BARCELONA 99

Hola a todos de nuevo, en primer lugar antes de empezar quiero pedir disculpas si me dejo alguien por el camino o mis datos no son del todo correctos ya que tuve que ir anotando deprisa y corriendo a última hora y lo que apunté es lo que hay, así pues vamos allá.

Como en anteriores citas parecía que nadie iba a venir pero conforme fue pasando el tiempo hubo llenazo, así pues empiezo con los Stands.

LEHENAK:

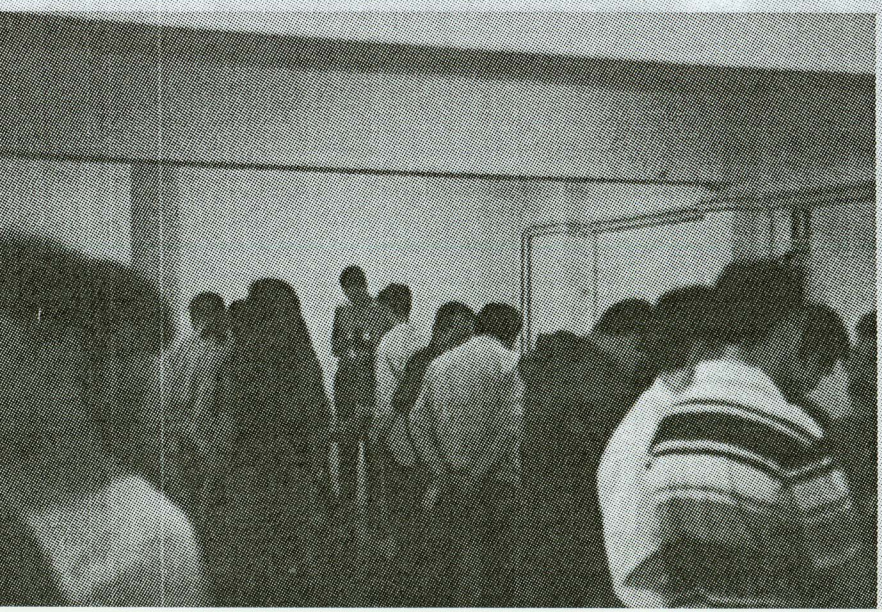
Por fin trajeron el numero 10, ya tenía ganas de leerlo, un número cargadito con 62 pags a 400 pts fue la producción del único Fanzine hecho íntegramente con MSX, números atrasados, 3 pistolas de Sega adaptadas a MSX a 1000 pts a cada una.

CUOAM:

Este club formado hace unos meses por David Fernandez y varios usuarios más presentaron videos de Reuniones de MSX y pegatinas aparte de muy mala suerte según uno de sus componentes.

MOAI-TECH HARDWARE/A y A IMPORT SOFTWARE:

Rafael Bollero, compañero nuestro se encargó de actualizar IDES y hacer reparaciones, Germán Trías compartía Stand con él, vendía discos con pantallas del King's Valley por 500pts, adhesivos y fotos de pasadas reuniones.



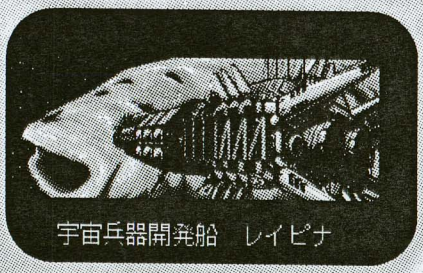
MOAI-TECH:
Presentamos el numero 4 que fue especial ya que lo hicimos en DIN A4 y con portada y contraportada plastificada por 495 pts y el NASH un AVG al estilo del LILO salvo que la música era FM y Moonsound el precio era de 895 pts y es para MSX2. También vendimos juegos importados de Japón por un amigo mío que se llama Javier y del cual sabréis en este mismo numero.

MSX POWER REPLAY:
El tan esperado Z380 de Padial pasó casi desapercibido y todo porque la gente apenas se enteró de que estaba allí, aparte de que Padial no hizo ningún programa que demostrase las auténticas posibilidades de esta targeta, de todas maneras el proyecto aún marcha con lentitud, también vendían copias del Xtory.

MSX MEN:
Lo único realmente novedoso que presentó fue el Sand Stone de Comjoetania, un juego estilo tetris ambientado en el Egipto de los Faraones por 1200 pts para MSX2 y TR, también vendió copias del Nuts con caja y nuevos manuales del Animecha con papel de más baja calidad lo cual abarató el precio, la Euro Link no se presentó ya que según él la va hacer de Dominio público.

MESXES:
Sin duda alguna uno de los más movidos de la reunión, trajeron su numero 13 mas números atrasados, copias del Kaotika, el Nestor Kit #1 que incluía un completísimo manual del Nestor Basic en papel y utilidades en C.M para programar en Basic, una nueva versión del NeoAutoejejome y un programa hecho por el Saver que causó bastante expectación, el Hajiku Mania, una especie de Karaoke pero para usar con una guitarra hecha por el puerto del Joystick, claro que la conexión se la tiene que hacer uno mismo o pedírsela a él, aparte de que necesitas Turbo R, HD y Moonsound, o sea sólo al alcance de unos pocos. También vendieron una gran cantidad de juegos japoneses de segunda mano entre los que destacaban un Goemon, varios Dragon Slayer o el Kubikiri entre otros, y todos a unos precios increíblemente baratos.

MEGASOFT:
Este desconocido grupo de usuarios procentes de Cornella y compuesto por Chumi y Javi presentaron un "CD MULTIMEDIA MSX" y dos recopilatorios, y según dicen son fanáticos de los 8 bits



(mucho ojo), su dirección de correo electrónico por si alguien desea ponerse en contacto con ellos es la siguiente: Megasoft @ Retemail.es
Estand de segunda mano:
Como de costumbre un poco flojo, aunque hubo algunas cosas interesantes como un

disco duro, un CD Scsi, un F500 y un Columns, esto era de lo más destacable, por cierto el 1er premio del concurso de gráficos fue para Verónica Velasco.

MATRA:

Llegamos al último? de los stands y otro de los más esperados por su juego arcade Sex Bomb Bunny un muy buen juego en el que manejamos un ratón por varias pantallas con el fin de pintar los recuadros para ir destapando segmentos de fotos que una vez superada la pantalla se quedara en una espléndida imagen de la componente femenina del grupo, el juego es para MSX2 y usa PSG, lo cual no le resta ni pizca de adicción, su precio es de 2600 pts. También tenían una recreativa con el mismo juego y vendían alfombrillas con el logo de MSX por 1000 pts.

Bueno y esto a sido todo por esta vez, vuelvo a repetir que mis datos no son del todo exactos y pido disculpas por los fallos que haya tenido, lo más positivo para mí fue el ambientazo que perdura últimamente y espero que siga así muchos años de vosotros depende y espero que para la próxima se presenten de una vez juegos como el Core Dump, el Magical Labyrint Remix o el Sir Dan y el KPI Ball.

Julio Gracia

NV-Magazine#92

Para los que conozcáis que es la NV-Magazine, os diré que es una publicación mensual en formato A5, realizada por el grupo japonés Syntax que encabeza Hideki Imamura. Viene acompañada con discos con información extra y abundante soft tal como promos, músicas, gráficos, utilidades e incluso juegos. Un estilo a lo que eran los discos de la MSX-FAN pero con mucha mas calidad. Por supuesto también hace uso del MSX-MUSIC.
Este número 92 perteneciente al pasado mes de noviembre de 1999, tiene un total de 26 páginas, acompañado por dos discos con etiquetas y todo al precio de 1200\(1000\ si se está suscrito). La calidad de impresión no es muy buena pero qué más da mientras nos hablen de MSX aunque sea en japonés. Podemos destacar secciones como NV Retro Game Preview haciendo referencia a juegos estilo Vader, curso CG (gráficos) basado en la utilización de Animecha y conocimientos básicos del MEGA-SCSI. Además podemos encontrar más artículos sobre reuniones juegos y consejos.
En cuanto al contenido de los discos, también encontramos más textos de información, textos de usuarios, música, programas Basic, gráficos y un juego llamado Hamburguer Shop "La tienda de Misa", con buenos gráficos, sonido y muy entretenido en el que deberemos desempeñar el trabajo de una dependienta y nuestra función será la de teclear letra a letra el artículo que nos pide cada cliente antes de que se nos acabe el tiempo. Así iremos aumentando la puntuación y optaremos a estar lo más alto en el ranking final.
En general creo que es una revista muy completa, recomendable y con muy buena calidad-precio. La única pega es que lógicamente esta todo en japonés. Si estáis interesados en adquirir algún número poneros en contacto con Matra, ya que fueron a la pasada MSX World Expo'99 de Japón y aprovecharon para traer gran cantidad de números.

Paco Santos

cómo crear tus propios samples para Moonsound

¡Por fin!. Publicamos la información necesaria para exprimir un poquito más tus posibilidades creativas con el OPL4. Resulta extraño que nunca se haya escrito sobre este tema, ya que muchos usuarios de esta poderosa targeta de Audio desconocen la fórmula.

Ahora es el momento de iniciarse en el mundo del Sample. Los requisitos para hacer samples funcionales para Moonsound son los siguientes: MSX2 o superior con diskete-ra, targeta Moonsound, programa Moonblaster for Moonsound (a ser posible la versión 1.12 que es gratuita), PC 486 o superior con soundblaster, micrófono y un programa para samplear sonidos.

Existen varios programas de PC para samplear. Los que yo utilizo son CREATIVE WAVE y el "Grabadora de sonidos" típico del Windows 95/98/2000.

Antes de nada quiero aclarar de que es posible samplear desde otros ordenadores potentes como el MAC o el AMIGA, pero como no soy usuarios de susodichos sis-

temas pues no puedo ofrecer información al respecto.
Y espero que nadie se tome mal que incluya cosas de PC en una revista de MSX, ya que muchos de nosotros tenemos PC (Que de hecho incluso le puedes sacar rendimiento para el MSX, capturando imágenes, bajándote juegos, etc...). Además esto es algo ya usual en todas las publicaciones de MSX, y si no que se lo pregunten a las secciones dedicadas a INTERNET (está claro que no se conectan desde un MSX ¿no?...).
Pos eso empezamos...
Pon el programa sampleador de PC en marcha y prepara el micrófono.
Te grabas una voz en formato WAV...
Recuerda que es importante cambiar las propiedades de la grabación, ponerla a 8 bits y a la más baja frecuencia que te permita. O el truco que hago yo, grabarla con máxima calidad de audio (16 bits) y al guardarla cambiarle las propiedades para que haga una conversión de 16bits a 8bits con lo que queda mejor que grabarla directamente en 8bits.

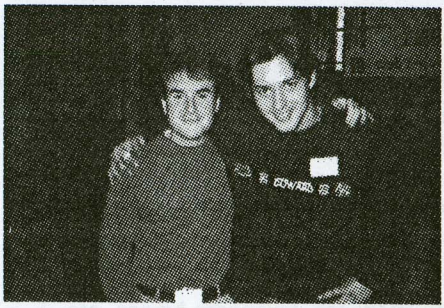
El dato más importante: Un fichero WAV no debe ocupar más de 64 k. Porque si no te será imposible leerlo desde el Moonblaster. Cuando ya lo tengas lo grabas a un diskette formateado a 720K y de ahí directamente a tu diskettera del MSX.

Entras en el Moonblaster y pulsas F3. Le das al comando Edit Tones y en la lista de Tones pulsas F5 sobre el Tone1 (por ejemplo).
Aparece otro menu "Disk Menu" con load/save/show/delete/drive. Pues bien le das a LOAD.

Acto seguido nos aparece otro menu: Tone/Sample. Selecciona la opción SAMPLE (recuerda que debes asignar primero qué unidad desees que lea en DRIVE, en caso de utilizar HD es G: y en caso de utilizar la diskettera sin HD pues A: o B:.
Sigamo, al pulsar sobre TONE aparece otro menu (¡cuantos menus!) y le das a 8-bit unsigned y buala!.
Seleccionamos el WAV y el moonblaster te lo coloca directamente en TONE1...
¡Ya lo podemos utilizar!.
IMPORTANTE: No olvides guardar el WAVEKIT una vez tengas el sample funcionando desde moonblaster.
El resto ya es evidente... Si por ejemplo quieres meter otro sample en TONE2 sigues el mismo proceso y según la RAM que tengas en el Moonsound te cabrán más samplers o menos...

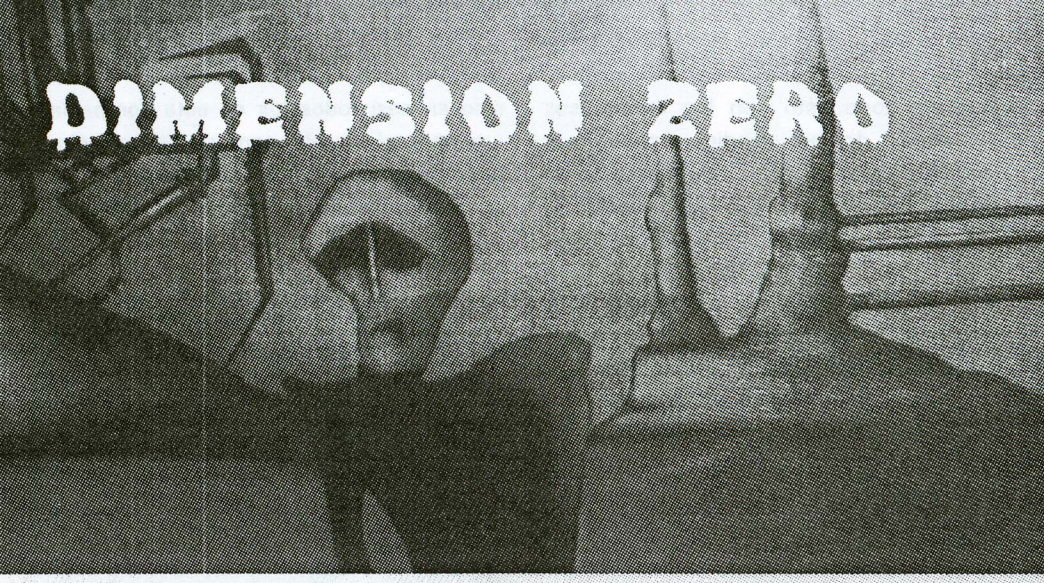
La opción EDIT waves sirve para ponerlo todo en orden y para darle efectos a las voces seleccionadas.
Por supuesto se puede hacer de mil maneras diferentes pero por lo menos aquí tienes el "esqueleto" de cómo pasar los samplers a Moonsound. A partir de ahí lo bonito es que tú mismo te hagas tu experimentos.
¡Esperamos haberte ayudado!
Autores: Dop y FIREBOY.

MANUEL entrevista a PAZOS



En esta ocasión hemos tenido la oportunidad de incluir esta esperada entrevista al más grande programador español de la norma MSX. Conocido es por realizar las más atrevidas traducciones de juegazos como SD SNATCHER o DRAGON SLAYER VI. También le conocemos todos por ser el padre de uno de los mayores éxitos españoles, el alucinante SONYC. Además de un gran articulista en revistas como HNOSTAR y realizador y colaborador en varios juegos como el HEAD HUNTER. Por ello y mucho más bien merece unos párrafos en la MOAI TECH. Antes de nada queremos agradecerle su siempre inestimable colaboración.

-¿Qué proyectos tienes en la actualidad?
Ahora estamos trabajando en el Puddle Land, y teníamos en mente un RPG.
-¿Existe alguna posibilidad de un Sonyc 2?
La posibilidad siempre existe, y tengo alguna idea para mejorar bastante el 'engine', que se traduce en un aumento de la velocidad del scroll, más enemigos, etc... Pero no creo que lo haga por falta de tiempo.
-Con tu amplia experiencia en el mundo del MSX, ¿qué accesorios y periféricos actuales nos recomiendas?
Creo que el MoonSound es uno de mis preferidos, ya que tiene una calidad de sonido escepcional, y en la actualidad hay muchos juegos y demos que lo utilizan. También recomendaría un disco duro o similar (a ser posible con un MegaSCSI)
- Qué opinas del presente de la norma?
Aunque en España han salido o están a punto de salir varios juegos, me temo que la cosa está un poco parada. No hay muchas cosas nuevas.
-¿Y del futuro?
No soy futurólogo, pero creo que muchos usuarios aguantarán como hasta ahora. Pero no hay duda que con el paso del tiempo cada vez serán menos, al menos de forma activa.
-¿Qué te parece nuestra revista?
Habéis empezado bastante bien, y parece que tenéis muchos proyectos en mente; eso es bueno.

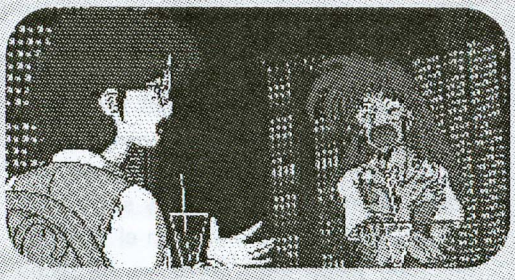


Hola otra vez amigos, espero que hayais pasado unas buenas vacaciones de semana Santa y blablabla.....se ve que correos no funciona por aquí pues aún no he recibido ficha alguna de nadie (Gandules), me da igual yo solo me basto y me sobro! Toma! Aquí os dejo con otros cuatro juegazos de los que facen época, para que os siga cayendo la baba, que sois unos babioosos.
Tio Gilito. ¡Viva mi Atletii!

3...2...1....¡Acción!

TITULO: ANGELUS
FABRICANTE: ENIX
AÑO: 19XX?
CLASE: AVG
SISTEMA: MSX2
FORMATO: 2DDX3
SONIDO: MSX MUSIC/PSG

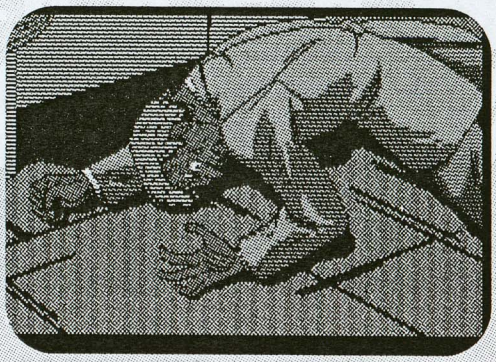
Aquí tenemos a otro de esos juegos marginados a los que casi nadie presta prácticamente atención, como habréis leído en la ficha técnica se trata de un AVG y en japonés, con lo cual resta bastante interés al juego y sólo nos queda el aliciente de ir pasando pantallas e intentar adivinar pequeños rasgos de la trama, claro que todo depende lo que te gusten este tipo de juegos. La historia es la siguiente, vemos



"¡Dios! Se me ha atravesado la aceituna del Martini!!!"

cómo una puerta de un templo se abre lentamente y tres personajes se introducen en él hasta llegar a unos diamantes de color azul, después vemos cómo varios personajes (cada uno en un lugar distinto) que se encuentran tranquilamente envejecen prematuramente adquiriendo un color

verdoso, todo esto con los misteriosos diamantes de por medio. Acabada la Demo nos sale un menú compuesto de las siguientes opciones: F1 Empezar, F2 Cargar una partida, F3 Visualizar el juego entero como si de una película se tratase (Muy tentativa) y ahorrándonos así el ir de menú en menú. Empezamos la aventura a bordo de un avión, nuestro personaje que se llama Bryan será el encargado de ir resolviendo las misteriosas muertes de los personajes y el misterio que envuelve a los Diamantes, en cierta parte del juego cambiaremos de personaje por una mujer (Elisa) para volver otra vez con Bryan. El juego cuenta con una buena ambientación, aunque como todos los AVG's en japonés podemos llegar a puntos conflictivos en los que acabamos apagando el ordenador, lo interesante sería que estuvieran al menos en Inglés, pero eso es pedir Peras al Olmo. Los gráficos son entramados pero de calidad al igual que las músicas que son en Fm, también contamos con pequeñas animaciones que dan un toque más de calidad si cabe, para movernos por los distintos decorados usaremos las teclas de función del F1 al F5 y con Shift obtendremos variantes y espacio para ir pasando los textos, además con Esc saldremos de los menús y submenús, las partidas las salvaremos en el Disco 1, un buen juego pero como ya he dicho antes el idioma le resta enteros a esta clase de juegos, a ver si alguien le da por traducirlo, en cuanto a la compañía todos la conocéis de sobra, autora de los conocidisimos Word Golf y como no de los Rpg que tanta fama y dinero le deben haber reportado, sí, hablo de Los Dragon Quest, por cierto creo que cabe destacar el apartado de músicas, no en este juego sólo, sino en casi todos los de esta compañía que para mí contaba con uno de los mejores equipos de músicos del sistema no sé si en las consolas serán igual de buenas.



Angelus, un AVG lleno de suspense e intriga

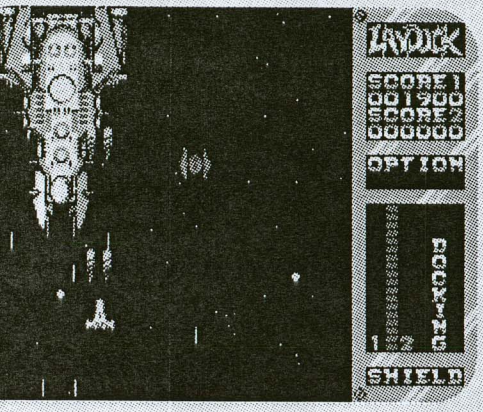
TITULO: SUPER LAYDOCK (MISSION STRIKER)
FABRICANTE: T&E SOFT
AÑO: 1987
CLASE: ARCADE ESPACIAL
SISTEMA: MSX
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

¿Quién no conoce a estas alturas a esta compañía y este juego?, Supongo que todos, aun así creo que esta segunda

parte de la trilogía merece un comentario digno de su categoría por su historia dentro del MSX ya que para mí ha sido uno de los mejores juegos de la época que llegaron a España.

Primero nos aparece en pantalla un gráfico inmenso de las naves protagonistas en acción y al igual que en la primera parte se oye una voz en Inglés informándonos de que la batalla está a punto de empezar (digo yo.), pulsamos cualquier tecla y nos irán apareciendo unos menús también en Inglés (jo que guay) que no hace falta que comente pero que sí destacaré que son de los más completos que he visto en general y me hace recordar lo poco que hubiera costado en muchos juegos una simple y mísera opción de Continue o salvar la partida mediante un Password, bueno elegimos uno o dos players y emprendemos la aventura, y ya os podéis imaginar docenas y docenas de enemigos de toda índole que intentarán ganarse unas palmaditas al hombro de sus superiores destruyéndonos, pero lo único que se ganarán será un terrible rayo cegador que les sumará en el olvido, siempre que seáis lo suficientemente veloces manejando vuestro Storm Gunner que por si aún estábais dudando se trata del nombre de vuestra nave, la velocidad de la mayoría de enemigos es elogiable, los sprites son medianamente buenos y en cada final de fase deberemos salvar algún escollo, unos más duros que otros. Entre alguna etapa y otra del juego gozaremos de pequeñas demos, demos que me dan que pensar ya que me recuerdan a cierta Trilogía del cine, pero que está bastante bien. Cada fase del juego que superemos seremos dotados de un arma

especial que nos ayudará en nuestra labor, cuando seamos destruidos podremos continuar pero siempre una fase antes de



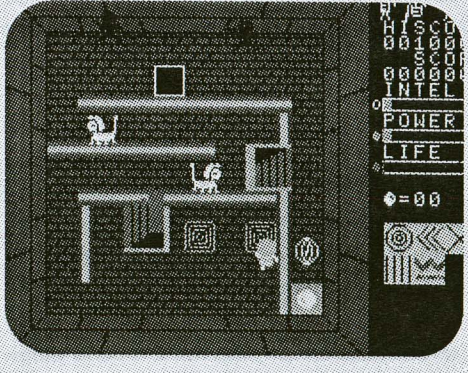
"Cuidado, Luke, tienes uno por detrás!!"

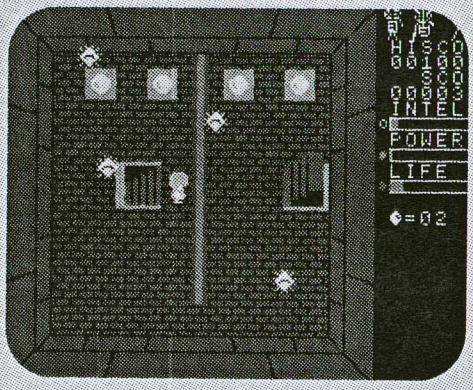
donde nos eliminaron, si decidimos no continuar la partida podremos apuntarnos un bonito Password que no sirve para continuar la partida sino para poder empezar con las armas especiales que hayamos conseguido y el grado que hubiéramos alcanzado. En este juego también prima la estrategia ya que dependiendo la pantalla en la que nos encontremos la elección del arma secundaria (antes de empezar se nos da a elegir) es importantisima ya que de ello dependen buena parte de nuestras aspiraciones, a lo largo del juego encontraremos bases que nos recargaran el escudo de energía, ¡pero cuidado!, ya que también las hay que nos las disminuyen, aunque en un par de partidas aprenderéis a diferenciarlas, otra opción que se nos dará entre pantallas será la de aumentar la velocidad de la nave, al igual que las armas nos puede beneficiar o perjudicar, si jugamos a dobles podremos acoplarnos de varias maneras con nuestro compañero.

Bueno y esto es todo, para mi este juego es de los mejores de su estilo junto a los Gradius y los Aleste, además lo encuentro en líneas generales el mejor de su saga, ya que aunque sea MSX1 es mejor técnicamente que el Laydock (MSX2) y más original que el Laydock 2 (2+).

TITULO: THE STONE OF WISDOM
FABRICANTE: CASIO
AÑO: 1986
CLASE: ARCADE
SISTEMA: MSX
FORMATO: ROM
SONIDO: PSG

Lástima de que esta compañía no se lanzase a la aventura con el MSX2, al igual que Sega sus juegos son de los mas adictivos que hay para los MSX de primera generación, si os fijáis la mayoría de juegos de Casio datan del 86, gran año sin duda alguna del standard en Japón, otro punto a destacar es que no sólo hacía juegos sino que también los editaba, prueba de ello es el Flappy Limited de Db Soft que salió a la venta junto al sello de Casio. El juego que nos ocupa esta ambientado en





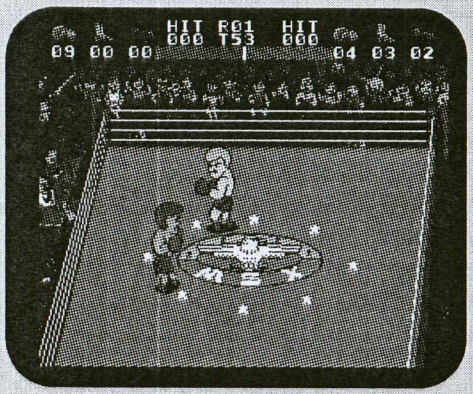
Casio, una compañía que destacó por la gran adicción de sus juegos

los misteriosas pirámides de Egipto y algunos rasgos del juego se asimilan al primer King's Valley de Konami, la duda es, cuál de los dos salió primero? Poco importa porque este juego tiene calidad propia, pulsamos espacio o el botón del Joystyck y aparece un anciano que nos informa de algo en japo y justo después empezamos la aventura, como ya he dicho antes el juego está ambientado en las misteriosas pirámides de Egipto y es en el interior de ellas donde se desarrolla el juego, el mapeado es totalmente laberíntico pero no cuesta demasiado acordarse de las pantallas, además los niveles superiores siguen prácticamente los mismos patrones por lo que no debemos tener demasiada dificultad en ir avanzando. La misión más o menos reside en ir recogiendo unas perlas? como en el King's aunque no estoy seguro de si recoger éstas depende para avanzar, imagino que sí, y unos trozos de pergamino que deberán servir para descifrar algún jeroglífico en algún punto de la partida, para ello contamos con una espada y unas gemas que deberemos ir recogiendo forzosamente si queremos llegar lejos, me explico, nuestro marcador está dividido en tres partes, intel (inteligencia), power y life, las gemas son de tres colores, negro-intel, rojo-power y azul life, además es imposible de confundir porque cada barra de energía coincide con el color de una de las gemas y a la izquierda de cada barra hay dibujada una gema con el color correspondiente. Los sprites son malos, de los peores que he visto en un juego de Casio, aun así es bastante adictivo, las músicas sólo hay un par o tres en todo el juego pero no le hacen falta más porque ambientan muy bien el juego y la dificultad depende de nosotros mismos. Las teclas a usar serán espacio y cursores, con Stop para pausar y con F1 nos suicidamos si vemos las cosas muy negras, pero atención que sólo disponemos de una vida, por lo que más vale que os lo penséis bien antes de pulsar el botón.

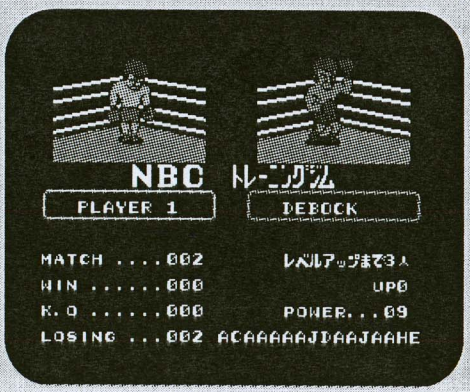
TITULO: FAMILY BOXING (MSX TITTLE MATCH)
FABRICANTE: SONY
AÑO: 1988
CLASE: DEPORTIVO
SISTEMA: MSX2
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

!Uauuu!, un juego de boxeo, y para MSX2, pues sí aquí tenemos a otro juego de esos marginados a tope y que nadie presta atención, un juego distinto a los demás si tenemos en cuanta que en MSX la palabra deporte sólo esté asociada con el Golf y el Baseball (Amén de los maravillosos Track&Field) y que los pocos juegos de Boxeo que conocemos para MSX son de primera generación y además de una memoria muy limitada lo que hacía que bajaran enteros. Es una lástima que no se

metieran un poco más en otras disciplinas como el Fútbol o el Basket pero bueno tendremos que conformarnos con lo que nos dejaron. Sony no fue una compañía que destacara precisamente por hacer Superproducciones aunque jugó un importantísimo papel en el MSX fabricando ordenadores y periféricos, pero eso ya lo sabéis de sobra así que no os taladro más,

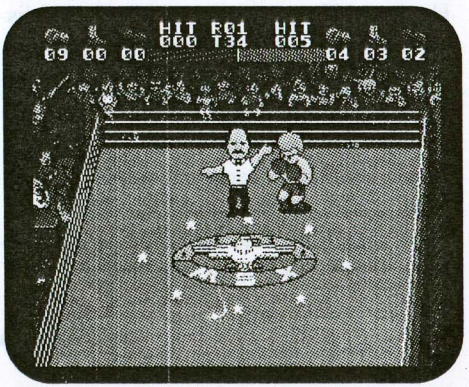


el juego en sí es sencillísimo de manejar y no guarda complicaciones, todos sabéis de qué va el Boxeo, aquí no hay misiones ni diálogos sólo la fuerza de nuestros puños, las distintas opciones de las que consta el juego están en Inglés, la más importante es Training, aquí lucharemos en interminables combates para ir ganando potencia y así poder aspirar al titulo mundial o formar parte del Ranking de los mejores, cada vez que ganemos tres o cuatro peleas seguidas se nos obsequiará con algunos puntos que deberemos repartir entre velocidad, potencia de puño, Stamina (Recuperación) y Power, es importante que sepamos administrar los puntos que vayamos ganando para equilibrar al máximo a nuestro luchador. En este juego no se trata tampoco de soltar puñetazos a diestro y siniestro, ya que cada vez que lanzemos un golpe al aire se nos irá descontando energía, también deberemos fijarnos en las características de nuestros adversarios para garantizarnos la victoria, los hay que tienen mucha velocidad pero son muy débiles, aunque si dejamos que nos abracen nos absorverán energía por lo que es importante que acabemos rápido con ellos, el combate cuenta de un máximo de 5 rounds y en cada descanso dispondremos de un breve espacio de tiempo para recargar energías mediante la barra de espacio, si no logramos vencer por K.O al final del combate deberemos haber superado al contrario por mayor numero de golpes (Hit) y aunque haigamos errado más lanzamientos de puño (Miss) ganaremos siempre que golpeemos más veces. Enmedio de cada combate nos podrá caer del cielo la letra E, que nos cargará la energía a tope, los Sprites del juego aunque sean iguales se diferencian por el color de la piel y el pelo, en total hay unos 7 u 8 adversarios distintos, contamos con todos los golpes del boxeo, directos, ganchos de estómago y de cara que iremos combinando entre cursores y espacio y con Graph esquivaremos los golpes del adversario, también podemos sacarlo del ring median-



Este es uno de los mejores, por no decir el mejor juego de lucha para el sistema

de un gancho o hacerlo volar contra las cuerdas de un directo aunque el más espectacular es cuando lo sacamos fuera con el gancho, podemos salvar nuestros niveles de fuerza a través de unos códigos



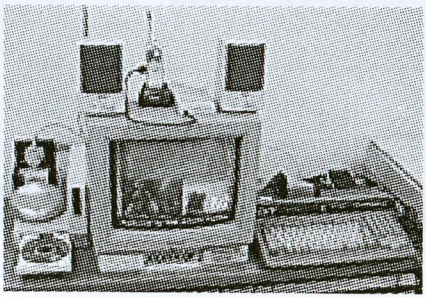
que nos irán dando y luego los usaremos para la opción que queramos en otra partida, por supuesto que disponemos del 2 players, aunque uno solo no se aburre os lo aseguro, las únicas opciones que veo inútiles y que se repiten en muchos juegos son Watch y Watch 2 que sirven para ver cómo la maquina juega su propia partida algo para mí realmente absurdo y que se podía haber aprovechado para algo mejor como por ejemplo poner mas personajes. Pues nada más aquí tenéis un muy buen juego de lucha que aunque no sean artes marciales os garantizo que os va a divertir.

Julio Gracia

opinión

"UN POCO DE TODO"

El otro día hablando con un amigo por teléfono de "ciertos avances" tecnológicos para el Estandar recapacité de sus palabras y me di cuenta de un problema que puede (de hecho en algunos casos ya raya lo absurdo) o no, crear cierto grado de confusión entre los usuarios, en su afán de sacar adelante el sistema muchos desarrolladores de Hardware sacan nuevas producciones sin ponerse de acuerdo entre ellos, llegándose a hablar de nuevos procesadores, tarjetas de video y sonido nuevas o todo al completo en un nuevo proyecto de MSX que lo tiene todo menos eso y encima nos lo intentan vender como la solucción al futuro, por favor los tiempos de ampliaciones de 128k a 20000 pesetas ya pasaron. ¿Por qué no se explota primero al máximo lo que tenemos que no es paja?, y aquí es donde entran también los programadores, desde el Aladin no recuerdo ningún procesador, ¿por qué no se trabaja en procesadores buenos para impresora?, ¿por qué es más potente el PC?, pues trabajar en ello para equilibrar algo más la balanza, seguro que hay buenas impresoras que se pueden adaptar perfectamente para MSX y que nadie diga lo contrario porque no me lo creo, ¿y los scanners?, ¿y el sistema Kodak Photo CD?, con Hardware como el Mega-Scsi y el Video 9000 seguro que se puede perfectamente. ¿Os acordáis de un numero de la Hnostar en el que



decían que en Alemania existía una cámara de fotos controlada desde un MSX? Este es el sistema de 8 y 16 bits simultaneamente que mas da de sí y estoy muy orgulloso de él, y seguro que todos los que hacéis desarrollos (o casi todos) de Soft y Hard también, por eso os pido que penséis y habléis más entre todos antes de lanzar proclamas a los 4 vientos porque se puede mejorar y mucho la cosa, recordad que aún se piden FM Pacs e Ides y también se podría intentar de hacer una nueva de Moonsounds, aunque para esto habría que meter en la cabeza lo aquí dicho a los japoneses y sobre todo a los brasileños.

Julio Gracia

"LA CRÍTICA MÁS CRÍTICA"

Bueno, porfin escribo mi sección que tantas veces me han rogado que escriba, bien, pues por fin me decidí y...jejeje. Tio samke esta aki!!!!

Hoy hablaremos de **" el canal msx ,que ya esta en irc".**

Porfín, ya tenemos un canal registrado donde todos los usuarios de msx pueden visitar en irc-hispano, donde puedes hacer amistad con nosotros.... Jejeje (que no te pase na).

Mi opinión .... Es que se devería poder entrar ya desde tu msx en el irc. Pero aún no se sabe nada. Es una lástima que tengas que usar el puto pc de mierda, pero que sé le va hacer. Bueno, perdón me olvidava de los sistemas alternativos como el amiga, que como muchos sabréis ya se pueden conectar desde hace tiempo en internet (a ver si alguien tiene la idea y hace lo mismo con el msx, ¡¡joer!!).

Bueno el tema en cuestión es que es una gran idea el canal de MSX en irc, por el hecho de que ya es mas visible, aunque seamos pocos usuarios de este sistema (aún existimos). Pero hay ciertas circunstancias de este canal que no me acaban de cuadrar. Os explico: lo que no es lógico es que si ya somos pocos usuarios de MSX, por qué cerrar las puertas a quien intenta regresar al sistema????

Pues la respuesta es que no lo sé... Me explicaré, lo que creo que es injusto en este canal, es el hecho de que se baneen (restringir la entrada permanentemente al canal) a los usuarios de emuladores de MSX, eso es un hecho (¿¿¿¿verdad PUTO ANTXIKO????), creo firmemente que eso es un error, si queremos que se re-enganchen exusuarios de MSX al sistema otra vez, ¿¿por qué entonces les cerramos las puertas???? (si habéis acertado de lleno esto es una queja contra el fascismo que llevan algunos gordos en este canal, personalmente a mí y a otros usuarios se nos ha echado varias veces por exponer nuestras diferencias y opiniones diversas en el canal). Pero bueno, de todas maneras está muy bien, aunque ajustaría algunas cosillas ...jejeje....

Bien esta es mi opinión, solo queda que lo probéis... Yo no lo sé todo.
Y si queréis preguntar cualquier cosa no lo dudéis.

Aunque locos..... Tenemos cabeza.

Claudi Campaña samke21@ole.com

Claudi Campaña (Samke)

IDE + SCSI ¿Alguien da más?

Es posible conectar las dos controladoras a la vez en nuestro MSX, nuestro amigo Javier Dorado nos explica las ventajas desventajas y soluciones que ha descubierto.

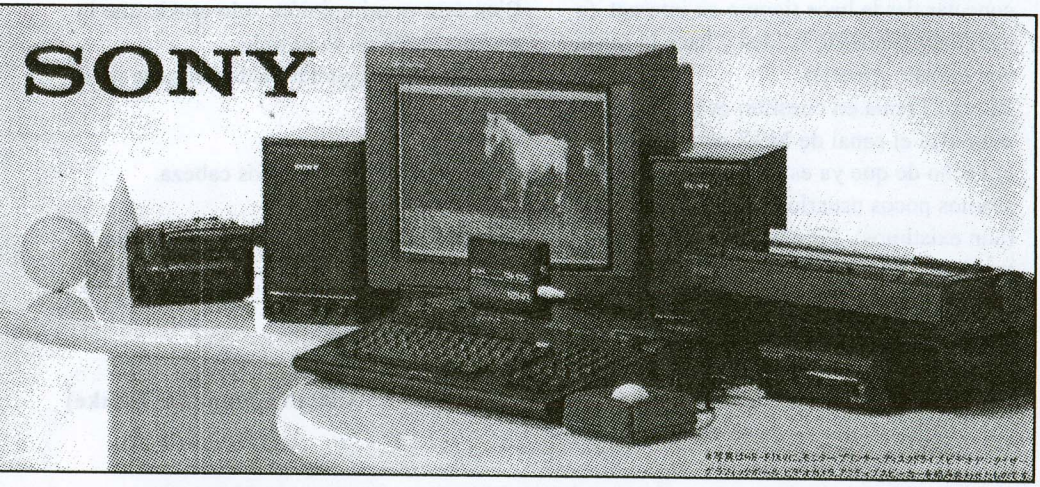
Bueno, la verdad es que no tengo intención de escribir un largo y pesado artículo, sobre cómo se programa el Ide, así que en ese sentido, señores lectores pueden respirar tranquilos. Se trata simplemente, de plasmar en papel, mi larga experiencia como usuario del interface IDE, y si lo que escribo, le sirve a alguien mejor que mejor...

Para empezar, qué es mejor en el MSX, el IDE o el SCSI...???

En un principio, y partiendo de un nivel teórico, a todos los ordenadores, que llevan procesadores lentos, siempre se les ha recomendado el SCSI, porque este controlador, actúa como un procesador independiente de la CPU, y consume por lo tanto muy pocos recursos del sistema. Por esa razón, incluso ordenadores muy rápidos, pero que se ven forzados a realizar tareas que consumen muchos recursos, usan controladoras SCSI.

Por qué no se ha impuesto entonces el SCSI, como controladora estandard de todo tipo de ordenadores personales?? Pués muy sencillo: por el precio, no sólo de la controladora, sino por el de los periféricos que se le pueden conectar que duplican y triplican el precio del los destinados al IDE.

Bien y suponiendo que uno ya tenga una controladora SCSI en el MSX, se puede usar simultáneamente el IDE??? Pues la respuesta no puede ser más sencillas podríamos decir, que el ide y el SCSI son amigos, y residen perfectamente en el MSX siempre y cuando observemos ciertas normas de conducta.
Para empezar qué versión del IDE tene-



mos... sólo la más actualizada, funciona desde el expansor de Padial y sólo desde el slot nº1...

Y qué pasa con las antiguas versiones del IDE??? Bueno, pues en ese caso no funcionarán desde el expansor de Padial pero si ponemos el ide en el slot2 del ordenador, y el expansor con la controladora scsi en el slot 1 todo tirará más o menos bien (probablemente será un poco más problemático en los modelos Philips que en los de Sony)

Es muy probable que al usar 2 controladoras al mismo tiempo te surjan curiosas dificultades, como me ocurrió a mí.

Para empezar, la disketera (unidad G:), queda deshabilitada, su unidad queda ocupada por una partición del disco duro y también la Ramdisk desaparece, a no ser que incialicemos la ramdisk en el autoexec.bat. Si queremos hacerlo posteriormente, descubriremos que también la unidad H: ha sido ocupada por una partición de disco duro, por lo que podremos usar particiones de 32 megas desde la unidad A: hasta la H:.

Hay 2 maneras de solucionar estos problemas: uno seria deshabilitar las particiones del IDE hasta liberar las unidades G y H, esto se hace usando el fdisk del IDE, deshabiltar las particiones, no las afecta en absolutoy estarán disponibles, para cuando queramos habilitarlas nuevamente..

El otro metodo, también es muy sencillo. Generalmente las controladoras de disco duro para MSX, permiten pulsando una tecla inhabilitar la controladora, en el caso del IDE se puede seguir usando el msxdos2, desconectando el ide y dejando plenamente operativa la controladora SCSI, pero que ocurre si ambas controladoras se inhiben con la misma tecla al desconectar una, automáticamente desconectamos también la otra. Es lo que ocurre por ejemplo con la controladora SCSI de Novaxis, y el IDE en ese caso hay que recurrir a un pequeño programa que permite alterar la flashbios del ide, seleccionando una tecla distinta para la desconexión del IDE. De este modo podemos desconectar el IDE con la tecla HOME por ejemplo reservando la tecla GRAPH para desconectar el SCSI.

Y cuales son las ventajas de tener el IDE y el SCSI a la vez en el MSX???

Para empezar el ide no estorba, puesto que siempre va a funcionar como MSXDOS2, luego, puedes usar el ide y el SCSI, para hacer un backup de aquellas particiones que más uses, o por ejemplo, puedes usar la compatibilidad del IDE con el MSdos, para volcar tu HD msx, en un cd rom con el win de por medio.

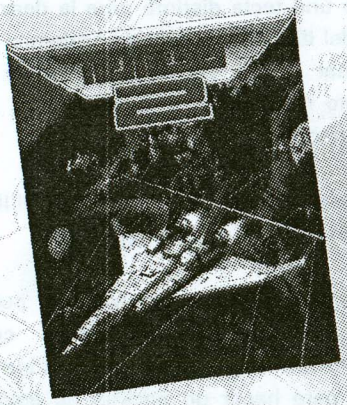
En fin, que las posibilidades son muchas,, y merece la pena explorarlas. Lo que sí debe quedar claro es que en un MSX2 normal y corriente, el IDe y el SCSI, pueden compartir los recursos sin estorbarse el uno al otro.

Saludos.
Javier Dorado Romero para MOAI-TECH

LOADING número 8

Se trata de una revista de kiosko destinada a usuarios de PSX (play Station para los amigos) y otras plataformas. Su portada está dedicada al POP´n TWINBEE y lo primero que me impresionó de su portada es el logotipo de "DOSSIER KONAMI".

Es un reportaje que incluyen en el interior del magazine, y aquí viene lo bueno... 10



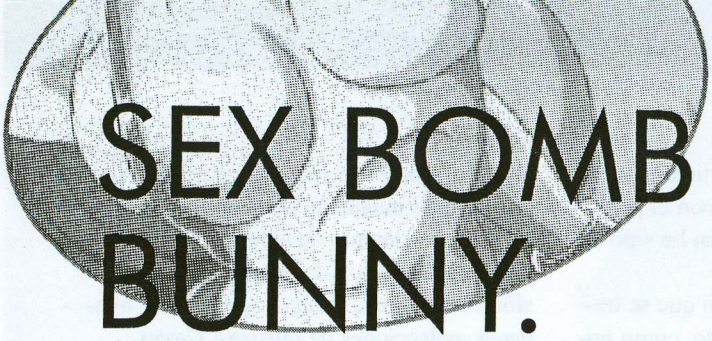
páginas, sí habéis oido bien, 10 páginas dedicadas única y exlusivamente al software de KONAMI de MSX. Repleta de imágenes a todo color de juegos como KING´S VALLEY 2, USAS, SD Snatcher y múchisimos más. Además hacer un análisis de cada uno de ellos, explicando sus características técnicas y sus datos de salida y éxito en el mercado. Está muy bien documentado y lo cierto es que se denota una cierta devoción hacia el MSX por parte de su autor cuyo nick es SOLID SNAKE. Si alguien le quiere felicitar después de haber leído este interesante y fornido artículo su dirección de correo eléctronico es solid_snake_@mixmail.com

Me ha gustado muchísimo y creo que a cualquier usuario de MSX le debe suponer algo gratificante visualizar o encontrarse con un dossier de semejantes prestaciones.

Nada más, decir que en el CD que acompaña a esta revista aparecen varios MPEGS con partidas grabadas de MSX y muchas, muchas imágenes insolitas de KONAMI que además están en GIF por lo que su visualizado desde MSX va de perlas.

Por si no la encontráis en el kiosko hay va su dirección:

Avenida Mare de deu de monserrat nº2
cp: 08970 Sant Joan de espí
BARCELONA
Tlf: 93 477 02 50
Fax: 93 477 22 84



SEX BOMB BUNNY.

El primer lanzamiento de MATRA
Si te gusta lo "RETRO" y disfrutaste como un chino jugando a juegos como "PIPOLS" o "DIG DUG" entonces el nuevo club matra no te decepcionará.
Parece un juego directamente extraido de un cartucho de 32 K por lo que los amantes de los sprites simpaticotes y la música PSG están servidos.
En un principio parece ser un juego erótico pero cuando lo terminéis (utilizando los pokes que incluimos en la MOAI 4 por ejemplo) descubriréis que de erótico tiene más bien nada. A nivel gráico se podría catalogar de "sencillo pero con gracia" porque como bien he dicho antes se trata de un juego 100% RETRO.
Sí sí.... ¿¿Pero de qué va SEX BOMB BUNNY??
Pues resulta que llevamos a un muñequito muy simpaticote (un conejo de 16*16 pixels sin ir más lejos) que recibe la misión de pintar unos bloques que se encuentran bajo sus pies con el obetivo de pintar los diversos fragmentos en screen 8 que ocultan una digitalización. Se supone en un principio que se trata de ir avanzando sin que te den los enemigos pantalla por pantalla para ir desnudando screen a screen a nuestra digitalizada amiga. Pero la decepción llega cuando llegamos al final y vemos que no hemos logrado nuestro objetivo.
El juego me a gustado mucho a nivel personal y creo que es un acierto utilizar PSG para la música aunqe no huviera estado de más incluir FM.
¿Y qué más se puede decir de este jueguecillo?
Que viene excelentemente presentado, con unas instrucciones muy chulas pero que en realidad no son instrucciones sino fotografías de ellos y frases en inglés sin sentido.
Destacar también que vale 2700 pesetas!!!... Un poco caro, pero bueno...
Tiene vicio que es lo importante y además es instalable en disco duro.
De las musicas podemos decir que la mayoría no son originales del juego, son adaptaciones de mazinger Z y otras series aunque la melodia de cuando te maten esté realmente bien. Un punto a su favor es lo equilibrada que está la dificultad de esta entretenida nueva producción nacional de MATRA.
LO MEJOR: La jugabilidad, el rescate del PSG y las originales Digitalizaciones.
LO PEOR: El precio y las inútiles instrucciones escritas con inglés de Murcia.
Para contraopiniones no dudéis escribir al club.

-Dop-

NASH

Lo anunciamos hace ya algún tiempo, pero por fin hemos logrado acabar con el proyecto y editarlo... La aceptación ha sido de muchas clases...

Ya anunciamos en su momento que se trataba de un AVG erótico sencillo, como primer proyecto y como primera toma de contacto con el público... A muchos les a gustado el aspecto gráfico y sonoro, aunque todos coinciden en que se trata de un juego corto. Son cuatro actos en los que descubrimos una trama futurista llena de enigmas y sexo...

Está inspirado y bebe de fuentes niponas clásicas.... Es claramente un homenaje a aquellas superproducciones eróticas para MSX2 de MOMONOKI HOUSE o aquellas entretenidas PINK SOX, donde el género del AVG estaba en su auge más contundente.

Viene presentado en un diskette de doble cara con su cajita, etiqueta en color e instrucciones en formato texto... Es completamente instalable en disco duro y posee una fantástica banda sonora en FM PAC y MOONSOUND...

Parece ser que el final ha tenido una buena crítica por su originalidad, aspecto gráfico y por su deliciosa música que por cierto fue la más dificil de elaborar de todo el juego.

Es posible que la internacionalmente conocida diskmagazine FUTUREDISK la incluya en uno de sus paquetes de software. Es por ello que también ha sido reescrito en inglés.

La versión española sólo se puede adquirir através del club y tiene un precio especial.

MTVD#1

Nuestro primer ejemplar de un ambicioso proyecto de magazine electrónica...

El objetivo siempre ha sido eliminar los aparatosos textos y dejar paso a la diversión con pequeños juegos, galerias de imágenes, colecciones de músicas. Como podréis deducir la onda está en aproximarse lo más posible al concepto japonés de lo que debe ser una revista en diskette. Sólo entretenimiento, como lo eran las diskstation o como incluso las actuales NV magazine donde los textos quedan siempre en un segundo plano (para algo están las revistas en papel ¿no?).

MOONDOP#1

Coleccion de músicas Moonsound elaboradas por Manuel Dopico, ha recibido buenas críticas de fanzines como SD MESXES y hnostar. Si tienes un Moonsound no te puedes perder este espectáculo sonoro...

THE BLUE WARRIOR

No queremos avanzar nada sobre este nuevo proyecto, solo decir que se parecerá al mítico KNIGHTMARE de konami y que dentro de poquito lo podrás adquirir, hay más de 10 personas trabando en el proyecto...

DOP DISK 1

Precisamente en esta compilacion de software podréis encontrar una pequeña beta de los que será el The blue warrior, además de utilidades de cosecha propia, gráficos, digitalizaciones, programas basic y músicas... más de 700 K de diversión para tu disco duro...

SAND STONE

Si creo, si creo, cada día que pasa ,creo más en mi MSX, creo que gracias a un montón de peña, el MSX crece, y los usuarios también crecemos tanto en numero, como en años encima. Y creo que juegos como este hacen que estemos orgullosos tanto de nuestro MSX, como de nuestra condición de usuario de esta belleza.
Esta juego fue presentado en el XVI encuentro de Barcelona, por lo que vi, tuvo una gran expectación entra los usuarios, yo al menos me fije y dije entre mí, este juego se be muy guapo y es verdad, tiene una gran adicción.
También creo que tengo ser un poco critico, porque la verdad es que este juego no podría pasar a la historia por su calidad gráfica, estoy haciendo este comentario en ratos libres y he jugado en varias ocasiones a este juego y la verdad es que cuando llevas una orilla jugando te empiezas a cansar del juego es una opinión muy personal, creo que mucha gente que lo tiene pensará lo mismo que yo.
Es un tipo de juego estilo tetris o columns pero ambientado en el antiguo egipcio o sea que los cuadrados que vas poniendo bien salen unos dibujitos como gatos negros, hombres haciendo la típica postura de egipcio la cual tan bien imitamos entre otros dibujos bastante mal hechos, sigo diciendo que esta es una opinión muy personal.
Al poner el disquete te sale el nombre de COMPJOETANIA THE NEXT GENERATION sobre un fondo, y después sale la pantalla de presentación del SAND STONE por cierto muy curradas por que dan sensación de calor , y debajo de las letras se be un pueblo egipcio con una momia que va y viene por toda la pantalla. Tocamos el botón de space para avanzar y nos encontramos una pantalla en la cual podremos poner de que manera queremos jugar fácil, difícil, normal o insane (los idiomas no es lo mío) después la velocidad y el STRESS la velocidad y el STRESS se miden por números del uno al tres, a los lados de cada uno de la pantalla podemos ver..... ¿dos ROSI DE PALMA? A no que son dos egipcios enseñando las opciones todo esto sobre un fondo enladrillado.
(por cierto en las opciones también esta la del START o la de empezar a jugar)
Tocamos START para empezar, y que fondo tan bonito un sol con dos nubes, a la derecha un podium el cual te enseña la puntuación del momento los números de color rojo en la pantalla donde jugamos dos columnas una a cada lado con diferentes dibujitos de cosas egipcias en general. Tu llevas a un cuadrado partido en dos los cuales se pueden cambiar las piedras en línea recta cuando lo vi en la reunión pensaba que sería más difícil de jugar pero no es así tienes que hacer tres o más cuadrados iguales en horizontal o en vertical cuando hagas eso se evaporaran dejando su sitio libre.
Si tocáis la tecla SELECT la pantalla se os

"...después la velocidad y el STRESS la velocidad y el STRESS se miden por números del uno al tres"

reducirá o se os quedara como estaba.
La pantalla va de abajo para arriba a si que ya podéis espabilar a bajar las que estén mas arriba para abajo al principio y después empezar a puntuar desde abajo.
Depende como hayas quedado en el ranquing puedes quedar más bien si as quedado porque si no quedas no sales en la próxima pantalla de los ganadores.
Una vez te han matado,(mirar que bien esta vez no nos salen las letras de GAME OVER supongo que no lo abran puesto para que no nos desanimemos porque cabrea un montón cuando después de haber jugado un montón te salen estas palabras tan estúpidas las cuales parecen que se pitorreen de ti y de tu partida que hasta ahora llevabas tan bien, yo al menos, pillo unos rebotes con mis juegos que al final de la partida me ponen GAME OVER que los debo tener acojonados) bueno a lo que íbamos que una vez te matan, depende en que posición hayas quedado sales, esperar primero tengo que hablaros de esta pantalla, en esta pantalla se ven unas palabras las cuales al principio no las veía por su pequeestatura a ver pone cong cong cong congra congra congratula congratulations por fin después de días de dejarme los ojos para adivinar lo que ponía por fin lo he llegado a ver.
En la parte de abajo del congratulations te pone en ingles, la posición en la cual has quedado you`re number one, you`re number six lo siento pero me gustan los Maiden el numero seis no lo pone solo el uno el dos y el tres.
Arriba del congratulations te sale un abecedario para que pongas tu nombre, también salen números el ENTER y hasta corazones si estas enamorado.
Depende en la posición en la que hayas quedado las medallas ya te ponen el número o sea la posición en la cual has quedado, las medallas no son de oro, lo se porque el otro día le pegue un bocado a la pantalla y se me rompió tanto la pantalla como los dientes, pongamos que son de color amarillo y ya esta.
Depende como hayas quedado te dan una medalla marrón supongo que será de bronce, una de plata y la otra unos cuernos verdes con un número entre medias, que quiere decir que tu novia o novio te la esta pegando con otro/a.
Creo que me he dejado más cosas, lo siento pero creo que tampoco tenemos que buscarle los siete pies al gato. Un buen juego que te hará pasar grandes momentos.
UN SALUDO y perdón por el retraso.

Bueno, bueno, aquí nos despedimos. Como véis, hemos vuelto de nuevo al formato pequeño. El motivo es que lo creemos más cómodo, y el formato DIN A4 quedaba un tanto finillo, si había pocas páginas. De todas formas, esperamos que os guste el resultado final del fanzine.

Es difícil a veces hacerse cargo de estas cuarenta páginas que tienes en tus manos. Son muchas llamadas, para que se hagan los artículos, idas y venidas a casa de algunos a recoger fotos, a llevar juegos para capturar pantallas, las obligadas horas delante del ordenador, pero sobretodo, todo esto lo hacemos porque nos gusta, y esperamos que el resultado sea algo bueno, algo que almenos estemos nosotros orgulloso de ello.

Así que esperamos que hayas pasado un buen rato leyendo estas páginas, y ya nos veremos en el siguiente número, allá por la próxima reunión.

Hasta entonces, sigue disfrutando con tu MSX, y ¡¡hasta muy pronto!!

MSX FOREVER

Dragon Slayer
The Legend Of Heroes
MSX 2 版ドラスレ英雄伝説だ!?
ゲイル
ソニア
セリオス
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
MSX 2 MSX 2+ 版
VRAM128K
■RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
■MSX2 2+ ■3.5－2DD 5枚組
■定価 ¥8,700(税別)
●MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
●FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、
ディスクの入れ換えが少なくなります。
●セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。
好評発売中
■通信販売(送料無料)
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION